

Андріївський заклад загальної середньої освіти І-ІІІ ступенів

Хорольської міської ради

Лубенського району

Полтавської області

Подорож до Країни Мрій

Номінація: Розробки виховних заходів
„Сміливість іти за мріями”
для учнів 4 класів

Підготувала:

вчитель початкових класів

Данилейко Світлана Петрівна,

Андріївка - 2024

Виховний захід «Подорож до Країни Мрій»

Тема:

Як долати труднощі на шляху до своєї мрії.

Мета заходу:

- сформувати в учнів усвідомлення важливості мрій і цілей;
- формувати відповідальність за власні дії;
- допомогти учням виявити та проаналізувати труднощі, з якими вони можуть стикатися на шляху до своїх мрій, і знайти можливі рішення;
- сприяти розвитку комунікативних навичок;
- розвивати креативне та критичне мислення;
- виховувати наполегливість і терпіння;
- виховувати емоційну стійкість і впевненість, навички співпраці та взаємопідтримки.

Форма проведення: гра-подорож з квестовими елементами, адаптована для дистанційного формату.

Обладнання та наочність: ноутбук, тематичні фони, музичні фони, відео, шаблони плану дій, QR-коди.

Програмне забезпечення: браузер.

Використані цифрові інструменти, сервіси та ресурси:

- ❖ Google Meet/Zoom — для проведення онлайн-зустрічі.
- ❖ Padlet — для колективної роботи із завданням на подолання невпевненості.
- ❖ Google Docs — для розробки індивідуальних планів досягнення мрії.
- ❖ Wordart.com - для створення хмари слів.
- ❖ Kahoot – віртуальний квест на усвідомлення як подолати страхи.
- ❖ Canva – для створення постерів.
- ❖ Kazka.fun – генератор для створення казок.
- ❖ Mentimeter – для рефлексії.

Очікувані результати:

- учні зможуть чітко сформулювати свої мрії і цілі, а також усвідомити, які труднощі можуть виникнути на шляху до їх досягнення.
- навчатимуться знаходити рішення для подолання труднощів та обирати позитивні стратегії поведінки в складних ситуаціях.
- розвиватимуть вміння працювати в команді, спілкуватися і підтримувати одне одного в процесі досягнення спільної мети.

Цей захід не тільки сприятиме розвитку особистісних компетентностей учнів, а й допоможе їм стати більш впевненими у собі, навченими вирішувати проблеми і досягати своїх мрій.

Тривалість: 60 хвилин.

План заходу

1. Вступ. Привітання та знайомство з мрією (5 хвилин)

Формування уявлення про «Країну мрій».

Завдання: визначити що таке мрія.

Інструмент: Google Meet/Zoom.

2. Перша перешкода: Гора Невпевненості (15 хвилин)

Завдання: подолати сумніви та невпевненість через вправи на віру в себе.

Інструмент: Padlet.

3. Друга перешкода: Ліс Страхів (5 хвилин)

Завдання: знайти спосіб подолати свої страхи.

Інструмент: Kahoot.

4. Третя перешкода: Річка Випробувань (20 хвилин)

Завдання: вправа на креативність та вирішення проблем.

Інструмент: Padlet, Canva, kazka.fun.

5. Фінальний етап: Міст Мрії (10 хвилин)

Завдання: сформувати план досягнення мрії.

Інструмент: Google Docs.

6. Заключне слово та підсумок (5 хвилин)

Підсумок роботи учнів, обговорення важливості мрій.

Сценарій проведення заходу

Епітет до заходу

*Бідна людина не та,
у якої немає ні гроша в кишені,
а та, у якої немає мрії.*

Сократ

1. Вступ. Привітання та знайомство з мрією (5 хвилин) Слайд 1

Звучить пісня «Країна Мрій» як фон. <https://youtu.be/NvkyL7BqQZQ>

Учитель вітає учнів, розповідає, що вони вирушають у захопливу подорож до «Країни Мрій», де кожен дізнається про те, як досягти мрії. Проте на шляху до цієї країни будуть різні перешкоди, які потрібно подолати.

Завдання для учнів: Слайд 2

Учням пропонується подумати про те, які бувають мрії та які асоціації виникають з КРАЇНОЮ МРІЙ, колективно створити хмару слів з теми «Країна мрій» в онлайн-сервісі wordart за QR-кодом або посиланням: <https://wordart.com/>.

2. Перша перешкода: Гора Невпевненості (15 хвилин) Слайд 3

Учитель розповідає, що на шляху до мрії учасники зустрілися з горою Невпевненості. Щоб її подолати, потрібно позбутися сумнівів.

Завдання для учнів: розглянути конкретні приклади успішних людей, які також мали сумніви, але все одно досягли своїх мрій; записати сумніви або те, що заважає вірити у свої сили на дошці Padlet за QR-кодом або посиланням: <https://padlet.com/svetlanaivvm/padlet-pzylsveekgrxxd4e>

(наприклад: "Я боюся, що не зможу досягти мети", "Мені здається, що я не досить талановитий").

Далі вчитель разом з учнями обговорює, як ці сумніви можна подолати. Наприклад: "Якщо сумніваєшся у своїх силах, потрібно постійно вчитися і тренуватися, і з часом ти побачиш результат".

3. Друга перешкода: Ліс Страхів (5 хвилин) Слайд 4

Учитель оголошує, що герої подорожі зайшли до Лісу Страхів. Це місце, де кожен стикається з власними страхами, які можуть заважати досягати мрії.

Учні проходять віртуальний квест «Переможи свій страх» у Kahoot за QR-кодом або посиланням: <https://create.kahoot.it/details/676c399b-a835-47ec-9fe3-318d96847e79>

. Кожен етап квесту наближає учнів до «виходу» з Лісу страхів.

4. Третя перешкода: Річка Випробувань (20 хвилин) Слайд 5

Учитель розповідає, що на шляху до мрії треба перейти через Річку Випробувань, але щоб це зробити, їм потрібно вирішити креативні завдання.

Кожна група учнів отримує завдання на Padlet за QR-кодом або посиланням. (вчитель готує кілька сторінок з різними завданнями), працює в реальному часі над завданнями, спільно переглядаючи ідеї, коментуючи їх. Потім учні створюють роботу в зазначених сервісах.

Після виконання завдань учні презентують свої роботи перед усією групою.

Завдання для учнів:

- Створити постер «Мрія вашого героя», скориставшись шаблоном плану дій, у Canva за QR-кодом або посиланням.
- Придумати коротку казку про героя, який долає труднощі на шляху до мрії, скориставшись шаблоном плану дій, у kazka.fun за QR-кодом або посиланням.

5. Фінальний етап: Міст Мрії (10 хвилин) Слайд 6

Учитель оголошує, що перед героями з'явився Міст Мрії, через який можна пройти лише тоді, коли вони знають, як саме досягти своїх мрій. Кожному учаснику потрібно створити план, що допоможе досягти його власної мрії.

Учні працюють індивідуально або в парах. В Google Docs вчитель заздалегідь готує шаблон плану дій, який учні заповнюють.

Після того, як учні заповнять свої плани, вони коротко презентують їх перед класом. Важливо дати можливість кожному поділитися думками, почути інших та отримати підтримку від однокласників.

Використання Google Docs дозволяє учням зберегти свої плани для подальшого використання, а вчитель може переглядати прогрес кожного учня

в режимі реального часу. Це також дозволяє учням працювати разом, обмінюватися ідеями та отримувати допомогу один від одного.

6. Заключне слово та підсумок (5 хвилин) Слайд 7

Інструмент: Google Meet або Zoom, Mentimeter.

Вчитель підсумовує всі етапи подорожі та наголошує, що кожен учасник вже зробив перший крок до своєї мрії, подолавши певні труднощі (невпевненість, страхи тощо).

Шлях до мрії може бути довгим і непротим, але кожен учень має потенціал і можливості досягти своїх цілей.

Учні діляться своїми враженнями та рефлексіями про те, що вони дізналися про себе під час подорожі в [menti.com](https://www.menti.com/alem8vej7ptp) за QR-кодом або посиланням: <https://www.menti.com/alem8vej7ptp> . Звучить , як фон, пісня «Чарівні окуляри» <https://www.youtube.com/watch?v=hqRqIfVmcZg> .

Педагогічна обґрунтованість заходу:

Гра-подорож підходить для учнів початкових класів, оскільки ігрова діяльність є одним із основних видів активності молодших школярів. Використання квесту дозволяє організувати роботу цікаво та залучити учнів до активної участі.

Padlet, Google Docs, Google Meet/Zoom, Padlet, Wordart, Kahoot, Canva, Kazka.fun, Mentimeter забезпечують інтерактивність і зручність проведення заходу в дистанційному форматі. Вони допомагають учням виразити свої думки, працювати разом, а вчителю – спостерігати за прогресом учнів.

Захід ґрунтується на принципах розвитку впевненості, креативності, співпраці, формування віри у власні сили та долання труднощів, що є важливими аспектами виховної роботи з учнями початкових класів.

Використані джерела:

<https://citosfera.top/czytaty-pro-mriyu/> © citosfera.top/

https://www.canva.com/uk_ua/stvoryty/postery/

<https://kazka.fun/>

<https://www.mentimeter.com/>

<https://youtu.be/NvkyL7BqQZQ>

<https://app.leonardo.ai/>

<https://padlet.com/svetlanaivvm/padlet-pzylsveekgrxxd4e>

<https://padlet.com/svetlanaivvm/padlet-hi3jv5hqsphbcr03>

<https://youtu.be/hqRqIfVmcZg>

<https://www.menti.com/alem8vej7ptp>

ДОДАТКИ:

Додаток 1

Шаблон плану дій для створення постера

«Мрія вашого героя» у Canva

1. Виберіть героя (реального чи вигаданого) та його мрію.
2. Вирішіть, які елементи будуть ключовими: кольори, стилі, шрифти, ілюстрації.
3. Підготуйте ключові зображення та матеріали для постера.
4. Зареєструйтеся або увійдіть в обліковий запис Canva.
5. Оберіть шаблон постера або створіть порожній проект з потрібними розмірами.
6. Визначте орієнтацію постера (вертикальна чи горизонтальна).
7. Додайте фон, що підходить до мрії вашого героя (наприклад, небо, фантастичний пейзаж або абстрактні кольори).
8. Завантажте або створіть зображення героя, який відображає його шлях до мрії. Розмістіть його так, щоб він став центральною фігурою постера.
9. Додайте символи, що асоціюються з мрією героя (замок, зірки, крила, абстрактні образи).
10. Напишіть головний заголовок «Мрія вашого героя» великими, привертаючими увагу літерами.
11. Перегляньте фінальну версію постера.
12. Збережіть проект у потрібному форматі (PDF для друку або PNG для онлайн використання).
13. Завантажте постер і поділіться ним.

Додаток 2

Шаблон плану дій для створення казки

про героя, який долає труднощі на шляху до мрії у Казка.фан

1. Зайди на сайт генератора казок за посиланням, наданим учителем.
2. Зареєструйся, увійди, увівши адресу електронної скриньки і пароль.
4. Обери тему казки із запропонованих категорій.
5. Напиши хто буде головним героєм.
6. Напиши коротко які події повинні трапитися у казці.
7. Натисни **Створити казку**.
8. Прочитай створену казку і виправ помилки.
9. Якщо є потреба, зміни ілюстрацію до казки.
10. Скопіюй посилання і поділися з однокласниками.

Додаток 3

Шаблон плану дій «Міст Мрії»

Моя мрія: (коротко описати свою мрію).

Крок 1: Що я можу зробити вже сьогодні, щоб наблизитися до своєї мрії?

Крок 2: Які навички або знання мені потрібні, щоб досягти мети?

Крок 3: Хто може мені допомогти (родина, друзі, вчителі)?

Крок 4: Які можливі труднощі я можу зустріти та як їх подолаю?

Додаток 4

QR-код mentimeter.



Додаток 5

wordart



Додаток 6

КАНОТ



Додаток 7

Казка. Фан.



Додаток 8

Padlet



Додаток 9





